**SELECCIÓN Y USO DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN**

El desarrollo de esta nueva sociedad reclama a los adolescentes una nueva alfabetización así como el acceso, por parte de las instituciones educativas, de los ciudadanos a fuentes de conocimiento variadas (Arenas, 2013).

Los medios por sí solos no ayudan al mejoramiento del aprendizaje, ya que dependen de sus selección, funcionalidad, adaptación, etc.

La enseñanza virtual aporta: La posibilidad de utilizar apoyos multimedia, fácil actualización de los contenidos, la interactividad, acceso al curso desde cualquier lugar, de manera que el profesor conoce si el alumno responde al método y alcanza los objetivos fijados inicialmente (Arenas, 2013).

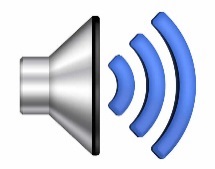
Según Arenas (2013) Los recursos multimedia son:

* **Audio:** Incorporaciones sonoras que pueden ser de diferentes tipos; en programas multimedia.

Humaniza la relación usuario máquina.

Capta la atención del usuario y motiva sus acciones.

Desarrolla procesos de identificación y adaptación.



* **Video:** Video analógico y digital

Aumenta la sensación de realismo, mejorando la autenticidad y credibilidad

Aprovecha la cultura audiovisual de otros medios.

Sintetiza los contenidos.

Desarrolla diferentes tratamientos audiovisuales: Narrativo y descriptivo.

Ofrece la posibilidad de interacción



* **Animación:** Recurso que puede dar más calidad a los productos multimedia

Es un recurso costoso por la demanda de profesionales especializados y del tiempo necesario para su producción.

Su utilidad está definida por los objetivos propuestos en la aplicación a lograr.



* **Ilustración:** Englobaría gráficos, fotografía y dibujos

Son un buen recurso para crear mapas mentales o proporcionar información complementaria.

Nos permitirá: Central la atención del usuario

Confirmar interacciones.

Clasificar y distinguir hechos.



* **Hipertexto, hipermedia y multimedia:**

Hipertexto: Programa informático textual

Hipermedia: Medio en el que la información interconectada en forma de redes, permite al usuario navegar libremente.

Multimedia: Presentaciones de diapositivas de audios, aquellos materiales incluidos en kits, paquetes didácticos o multimedia, cassetes, etc.



Estos recursos también nos son útiles para creación de cursos de capacitación los cuales maximizan el desempeño personal de los docentes y alumnos.

**ELEMENTOS PARA HACER UN CURSO DE CAPACITACIÓN.**

Según Arenas (2013) nos menciona los siguientes elementos para el diseño de un curso de capacitación:

1. *Alfabetización en la lectoescritura y matemáticas:* Contienen textos y ejercicios de resolución lineal y respuesta unívoca.
2. *Herramientas para la productividad:* Consiste en talleres de cómputo en los que se enseña a usar la computadora y la paquetería más común para los negocios y empresas productivas.
3. *Programación en logo:* Los niños pueden aprender a programar y dominar en la computadora.
4. *Pedagogía constructivista:* Con la computadora se busca crear ambientes de aprendizaje significativos para los alumnos.
5. *Redes comunicacionales:* Cuando el recurso *de* la computadora se complementa con las telecomunicaciones.
6. *Conocimiento:* Operan como las bibliotecas o centros de documentación que regularmente existen en las escuelas e instituciones de apoyo a la educación.

Utilizar recursos web, correo electrónico, [Evernote,](https://evernote.com/intl/es-latam/) etc. Complementa el conocimiento de las personas y ayuda a la facilitación del manejo de la tecnología.

Por medio de la capacitación, se busca mejorar conocimientos, habilidades, actitudes y conductas de las personas en sus puestos de trabajos y escuela.

.